Nº 143 Septiembre-Octubre 2018

MEGACONSOLAS



Marvel's Spider-Man
Superheroica acción

El Hombre Araña nos atrapa en su red

FIFA 19

Fútbol en esencia

Pokémon Let's Go
Pikachu! & Eevee!

Doble aventura y diversión con las adorables criaturas

NBA 2K19
Momento showtime

Nueva edición, grandes mejoras

Red Dead Redemption 2 | Shadow of the Tomb Raider | Super Mario Party | Forza Horizon 4 |


NINTENDO SWITCH
TRUE POWER
KNOWS NO LIMITS!
DRAGONBALL FighterZ
28 DE SEPTIEMBRE
NINTENDO SWITCH
GAMESPOT BEST OF E3 2017 WINNER
2017 BEST OF GAME CRITICS AWARD WINNER E3
IGN BEST FIGHTING GAME
12
www.pegi.info
©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
Game © 2018 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
Published by BANDAI NAMCO Entertainment S.A.S. Developed by Arc System Works.
Distributed by BANDAI NAMCO Entertainment and its subsidiaries. Made in Austria. All rights reserved.
/dbz.videogames
/bandainamcoeu
TOEI ANIMATION
Since 1956
BANDAI NAMCO Entertainment





Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo
Galibo, Nexus

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.



Muy fuertes

A galope tendido ya se acerca el esperadísimo y temido «Red Dead Redemption 2». Esperadísimo, porque le sobran avales para cumplir con todas las expectativas. Temido, porque las compañías de videojuegos tienen la certeza que el título de Rockstar puede pasar como Atila y dejar poca tarta para los demás. Lo cierto es que no es difícil vaticinar que será el juego del año... o no. Un rival duro de pelar se cuela en la pelea con mucho fundamento. Y, claro, un superhéroe tenía que ser. «Marvel's Spider-Man» llega con una aventura bajo el brazo de muchísimos quilates, ofreciendo una perspectiva más madura del personaje creado por Stan Lee, muy diferente al que conocíamos en los cómics y en las películas, y que nos ha encantado. Un giro de tuerca del "trepamuros" genialmente orquestado por Insomniac Games, con una excelente y cinematográfica puesta en escena para disfrutar de una acción vibrante, con combates apoteósicos contra villanos marca de la casa, mientras "volamos" por el skyline neoyorquino como nunca antes se ha podido experimentar en un videojuego. Una maravilla para iniciar con buen pie el período post vacacional, por otro lado plagado de potentes lanzamientos.

José María Fillol



El juego más esperado del año promete inocularnos el Salvaje Oeste durante mucho, mucho tiempo.



El bigotudo fontanero y compañía nos invitan a la fiesta, esta vez para pasarlo bomba en Nintendo Switch.

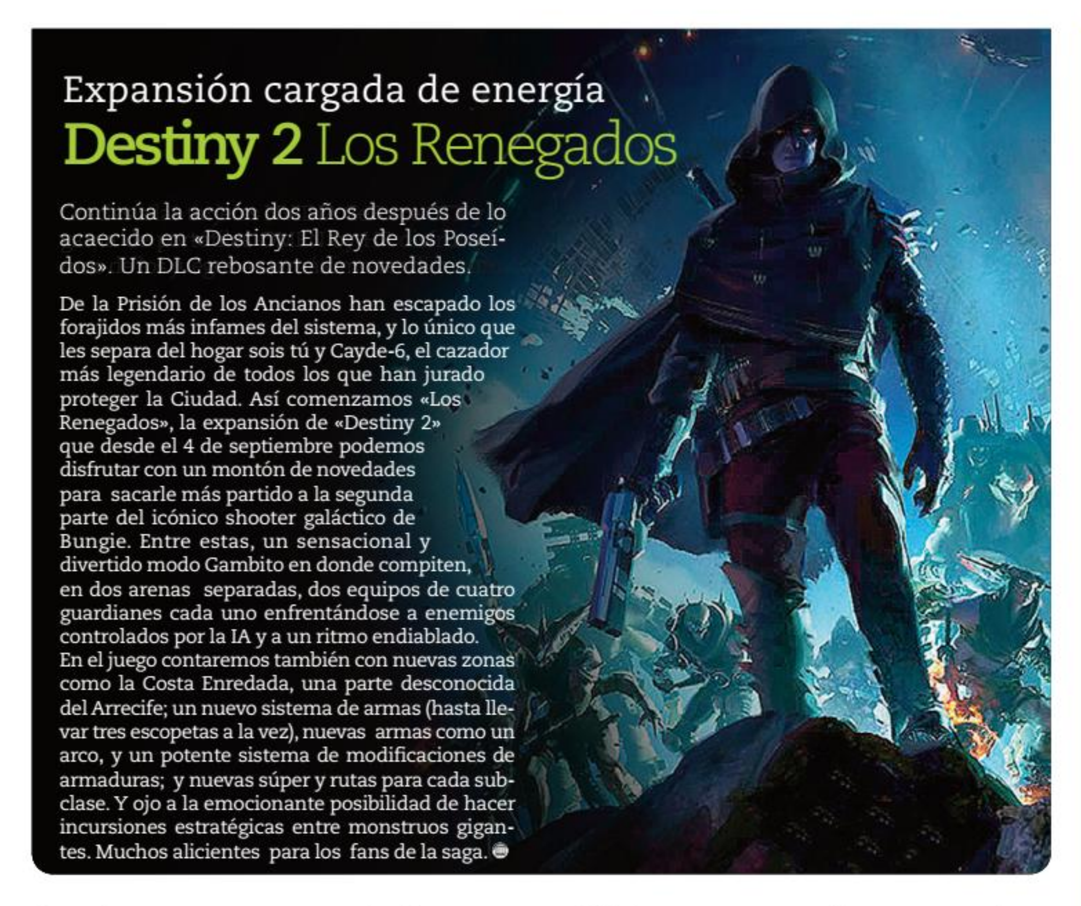


El showtime no cesa y, en su obligatoria cita anual, el más grande de la canasta virtual vuelve a superarse.



El más completo simulador de fútbol renueva banquillo y jugabilidad para mantenerse como el número 1.





Expansión cargada de energía
Destiny 2 Los Renegados

Continúa la acción dos años después de lo acaecido en «Destiny: El Rey de los Poseídos». Un DLC rebosante de novedades.

De la Prisión de los Ancianos han escapado los forajidos más infames del sistema, y lo único que les separa del hogar sois tú y Cayde-6, el cazador más legendario de todos los que han jurado proteger la Ciudad. Así comenzamos «Los Renegados», la expansión de «Destiny 2» que desde el 4 de septiembre podemos disfrutar con un montón de novedades para sacarle más partido a la segunda parte del icónico shooter galáctico de Bungie. Entre estas, un sensacional y divertido modo Gambito en donde compiten, en dos arenas separadas, dos equipos de cuatro guardianes cada uno enfrentándose a enemigos controlados por la IA y a un ritmo endiablado. En el juego contaremos también con nuevas zonas como la Costa Enredada, una parte desconocida del Arrecife; un nuevo sistema de armas (hasta llevar tres escopetas a la vez), nuevas armas como un arco, y un potente sistema de modificaciones de armaduras; y nuevas súper y rutas para cada subclase. Y ojo a la emocionante posibilidad de hacer incursiones estratégicas entre monstruos gigantes. Muchos alicientes para los fans de la saga.

Cooler se apunta al elenco
Dragon Ball FighterZ

El título de lucha con sello Dragon Ball amplía su zona de combate en Nintendo Switch.

Tras hacer las delicias de los fans en PS4 y XboxO, «Dragon Ball FighterZ» se manifiesta ahora en Nintendo Switch para exprimir sus prestaciones y disfrutar de la lucha a otro nivel de intensidad. El juego combina la vista clásica 2D con un avanzado diseño de personajes 3D (2.5), para establecer dinámicas de combate 3vs3. La incorporación de Cooler como luchador en el nuevo territorio Dragon Ball será todo un aliciente para descargar a partir del 28 de septiembre, coincidente con el lanzamiento del juego para la consola híbrida de Nintendo. Cómo no, se harán presentes en la arena de combate los Goku, Majin Boo, Vegeta... a los cuales el jugador puede entrenar y mejorar sus habilidades, como los ataques a toda velocidad y las increíbles técnicas con Ki. ¡Kamehameha!



Dirige tu nave interestelar
Starlink Battle for Atlas

Nuevo concepto de juego en el que acoplamos naves de juguete al control.



Ubisoft Toronto ha desarrollado «Starlink: Battle for Atlas», un juego de aventuras galácticas cuya gran particularidad reside en la incorporación de naves de juguete al mando, así como accesorios y distintos pilotos. Con ello podremos protagonizar la exploración por un mundo abierto fluido y la lucha contra las Leyendas Olvidadas, seres que quieren acabar con el sistema Atlas que protegemos. El juego cuenta con un sistema de reconocimiento de figuras que permite crear las mejores naves de la galaxia, entre ellas el Arwing y Fox Mcloud en la versión de Nintendo Switch. También para PS4 y Xbox One, el lanzamiento está previsto para el 16 de octubre y en formato de venta "starter pack", conteniendo una nave y tres armas equipables.

Breves |

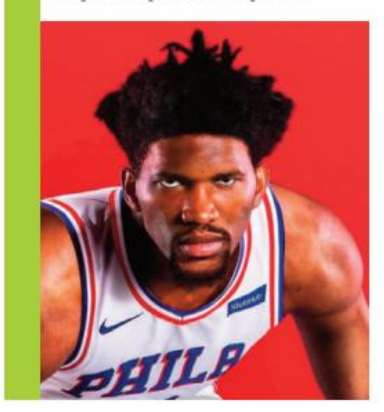
Zone of the Enders *The 2nd Runner Mars*

Se trata de la remasterización del título original de 2003, con gráficos mejorados y audio rediseñado para PlayStation 4 y PC. Este clásico de acción mecánica de alta velocidad será completamente jugable en 4K o VR, proporcionando una nueva perspectiva de juego para nuevos y veteranos fans. A destacar las texturas inéditas para mejorar el acabado estético del programa en esta nueva producción desarrollada por Cygames. El juego estará disponible a partir del 6 de septiembre.



EA Sports Madrid

Madrid es la ciudad elegida por EA Sports para potenciar su saga de baloncesto «NBA Live». Tras perder el paso frente a la competencia, los americanos están decididos a recuperar el terreno reposicionando la franquicia. Con esa intención crean el estudio «EA Sports Madrid», con 25 personas en plantilla y bajo el paraguas de Electronic Arts Orlando. Para Daryl Holt, vicepresidente de EA Sports, "NBA Live tiene potencial para convertirse en una plataforma para que los aficionados al baloncesto creen, se conecten entre sí y expresen su pasión por este deporte".





Dwayne 'The Rock' Johnson protagoniza esta espectacular cinta de acción basada en el clásico videojuego de los ochenta «Rampage». Ritmo trepidante, escenas impactantes y mucha emoción en el salón de tu casa.



Una batalla monstruosa y bestial

El especial vínculo que mantiene el primatólogo Davis Okoye con George, un gorila de espalda plateada que rescató de la muerte cuando era bebé, va a verse bruscamente alterado. Un fallido experimento genético causará un daño colateral que convertirá el apacible animal en un simio agresivo de proporciones gigantescas. Éste se unirá a un lobo y a un cocodrilo aquejados del mismo trastorno, provocando la destrucción y el terror más absolutos en su camino imparable hacia la ciudad de Chicago. Atraídos por una sonda, les espera una trampa y el ejército. La batalla de proporciones míticas está a punto de producirse y Davis debe erigirse en héroe inesperado para salvar a los ciudadanos y conseguir un antídoto que cure a su amigo George.

Brad Peyton dirige esta película de acción sin concesiones, rebosante de espectacularidad y con unas criaturas que cortan el hipo. Dwayne Jonhson luce aptitudes y carisma en un papel protagonista hecho a su medida.

Extras en Blu-ray, Blu-ray 3D, 4K Ultra HD y DVD

El gorila George, el lagarto Lizzie y el lobo Ralph tenían una misión en «Rampage»: destruir la ciudad. En el clásico juego de 1986 nos metíamos en el pellejo de una de estas tres criaturas de tamaño gigantesco, mientras hacíamos frente a los ejércitos de la humanidad. ¿Te suena? Efectivamente, el filme Proyecto Rampage se basa en aquel videojuego, y así se refleja en el extra "Ya no es solo un juego" en su edición digital. Otros jugosos extras que encontraremos son "Tomas falsas", "Trío de destrucción", "Escenas eliminadas", "Actores en acción" y "¡Y más!"

Lanzamiento: Disponible **Formatos:** DVD, Blu-ray, Blu-ray 3D, 4K U-HD
Director: Brad Peyton **Con:** Dwayne Johnson, Naomie Harris, Jeffrey Dean Morgan, Malin Akerman, Joe Manganiello, Marley Shelton
Género: Acción, Ciencia ficción, Monstruos

Un shooter al estilo «Destiny» lleno de posibilidades

ANTHEM

Aunque hasta el 22 de febrero del próximo año no podremos disfrutarlo, las expectativas de este juego de acción con espíritu RPG no ha menguado en absoluto. Hay razones.

Acción y exploración sin descanso

Desde que se anunciara en la penúltima edición de E3, las noticias alrededor de «Anthem» no han hecho más que crecer los deseos de los aficionados al shooter de tenerlo en la consola (Xbox One, PS4) y PC. Y es que el shooter con aroma RPG desarrollado por Bioware y producido por EA tiene una propuesta rebosante de alicientes. Para empezar el ambiente de ciencia ficción en el que nos moveremos no tiene desperdicio, un mundo tecnológicamente puntero y primitivo a la vez, salpicado por ruinas de una antigua civilización de las que nos saldrán bestias inmundas y saqueadores a los que habrá que repartir fuego sin miramiento. Como miembro de los Freelancers nos dedicaremos a explorar escenarios inmensos en busca de fantásticos botines, mientras le damos al gatillo y explotamos las enormes posibilidades que nos ofrecen los increíbles Javelin, exotrajes equipados armas y habilidades únicas que son personalizables con aquello que encontremos o fabriquemos en el juego.

Cooperativo estelar

«Anthem» contará con un espectacular cooperativo online hasta para cuatro jugadores. Esta opción enriquecerá la exploración en un gran mundo abierto compartido y el trabajo en equipo será fundamental para que todos se beneficien de las recompensas obtenidas. No obstante, los amantes de los modos de un solo jugador también podrán disfrutar de esta aventura en solitario. En definitiva, formas y maneras de exprimir una jugabilidad que dará mucho de qué hablar en el próximo año.

Alístate a los Freelancers, explora entre misteriosas ruinas mientras das "matarile" a tremendos enemigos y sácale máximo partido a tu traje Javelin





Más de 50 modelos de coches legendarios

V-Rally 4

Conducción extrema

BigBen Interactive trae una nueva edición de la saga de rally, en la que brillan con luz propia y toque desenfadado los modos Carrera y Online competitivo.



Sorteando obstáculos llega «V-Rally 4», nueva entrega de la conocida saga del mundo del motor y la conducción extrema. Y lo hace con el depósito de combustible lleno: cinco modos -Rally, Extreme-Khana, V-Rally Cross, Buggy y Hill-climb- para ofrecer cinco experiencias distintas e igualmente emocionantes y divertidas. Algunos de estos desafíos son enfrentarse a otros pilotos en circuitos cerrados, carreras de drifting en parajes exóticos, ascensión de montañas o competición de buggies. Y ojo al garaje, más de cincuenta modelos de coches emblemáticos, ente los cuales están el Porsche 911 Safari, el el Ford Fiesta RS RX y el Ford Mustang. ¡Guau!

Shooter cooperativo para PS4 y XboxO

Strange Brigade

A por la reina bruja

Forma ya tu equipo de héroes con tres amigos más, empuña el arma y ponle mucho coraje para hacer frente a una fuerza sobrenatural de otra época.



Los fans del shooter cooperativo tienen en «Strange Brigade» un buen motivo para empuñar el arma y buscarse a unos colegas con la idea de dar "matarile" a la reina bruja Seteki, que ha vuelto a la vida rodeada de su séquito de monstruosidades momificadas. Hasta cuatro jugadores para disfrutar de una vibrante acción multijugador online, con bastante exploración y enmarcada en un ambiente sobrenatural en el Egipto de los años treinta. Un periplo salpicado de ruinas, peligrosos puzles y tesoros por descubrir. En la aventura podremos hacer uso de poderes mágicos y utilizar prototipos de potentes armas. También disponible un competente modo Historia.





Lenguaraz y provocativo

Dead Pool 2

Lanzamiento en DVD y Blu-ray

El antihéroe más gamberro de Marvel vuelve a vestirse con la malla roja y poner su jeta (enmascarada, a veces) en un film políticamente incorrecto. Mucha guasa y mala leche entorno al mundo de los superhéroes.



(Súper)humor vestido de rojo

En esta ocasión, Wade Wilson, alias Dead Pool, quiere darlo todo por una buena obra, la de ayudar a un rechoncho mutante de 14 años a superar el cruel maltrato recibido en un internado. Ello a su vez le serviría al deslenguado antihéroe a superar su propio fantasma, el trauma de haber perdido a su ser más querido. Lo cierto es que el muchacho no se lo va a poner nada fácil: por su causa van a parar juntos a la cárcel, una mezcla de humano y cyborg llegado de otra dimensión se quiere cargar al chico y encima éste, cuando logran escaparse, la quiere liar parda y achicharrar con su súper poder al responsable de su tortura, con la ayuda de un titán poderosísimo. ¿Cómo Dead Pool logrará detenerlo y hacerlo entrar en vereda?

David Leitch dirige esta secuela plagada de escenas despiporrantes y de referencias jocosas a la iconografía pop. Ryan Reynols vuelve a ser el mercenario bocazas e irreverente sin ningún tipo de freno.

Extras en Blu-ray, Blu-ray 3D, 4K Ultra HD y DVD

Pásalo bomba con el film y encadena más risas con un nutrido paquete de extras en formato digital. Las ediciones en alta definición contienen la versión 'Super $@%!#& Grande' con 15 minutos nuevos de película y hora y media de divertidísimos contenidos adicionales. Móndate con escenas eliminadas; tomas falsas y alternativas; algunos de los momentos más surrealistas del rodaje, incluyendo las escenas de la cárcel y de la imposible patrulla X-Force; declaraciones del director y los protagonistas; y otros momentos cumbre. Un más a más de carcajadas.

Lanzamiento: 19 septiembre **Formatos:** DVD, Blu-ray, Blu-ray 3D, 4K U-HD
Director: David Leitch **Con:** Ryan Reynolds, Josh Brolin, Zazie Beetz, Morena Baccarin, Julian Dennison, T.J. Miller, Karan Soni
Género: Acción, comedia, fanástico, superhéroes

Marvel's Spider-Man

El gran héroe neoyorquino surca los cielos una vez más en un título alucinante lleno de combates brutales, enemigos acérrimos y un mundo abierto sencillamente brillante. ¡Spider-Man ha vuelto a las calles!

El trepamuros más célebre de la historia vuelve a uno de sus territorios naturales por excelencia: las consolas. Concretamente, la PS4 y de la mano de Insomniac Games, uno de los ases del negocio desde hace más de dos décadas, merced a éxitos como «Spyro», «Ratchet & Clank» o «Resistance». Ahora, han puesto toda la carne en el asador con una versión completamente nueva y auténtica del héroe de Marvel donde nos encontramos a un Spider-Man muy diferente al que conocíamos en los cómics y en las películas. Sobre todo en la última, de temática y filosofía casi teen y desenfadada. Así, este nuevo Peter Parker es un tipo experimentado que domina mucho más la lucha contra la delincuencia de Nueva York. Al mismo tiempo, se debate por equilibrar el caos de su vida personal y de su carrera mientras el destino de nueve millones de neoyorquinos depende de él.

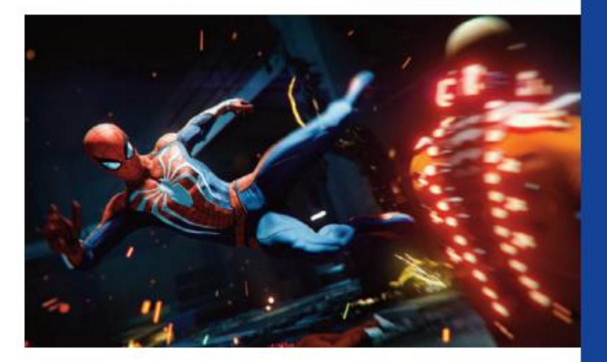
Una madurez que se traduce en la historia, en la que han pasado ocho años desde que Parker se enfundó la máscara por primera vez. Como decíamos, ahora, es un gran experto en la lucha contra el crimen y tendrá que aplicar su intuición y sus recursos para desfacer los entuertos y peligros que se ciernen sobre su querida metrópolis. Todo, a base de combates furibundos en los que prima la improvisación, acrobacias dinámicas y un control fluido para desplazarse por la ciudad e interacciones con el entorno.

Aunque, eso sí, nuestro amigo no ha perdido la frescura ni el descaro a la hora de enfrentarse a los malos,

Sony | Acción, aventura
Septiembre | 16+
www.playstation.com









Pelando la Gran Manzana

Sin duda, y como no podía ser de otra forma, la ciudad de Nueva York es la gran protagonista del juego: absolutamente deslumbrante es la forma en



la que Insomniac la ha recreado, con su juego de luces y sombras, sus rincones emblemáticos y sus vistas aéreas sobresalientes y mágicas. Aunque quizá lo que más destaca en este mundo abierto son sus habitantes, a los que conoceremos con mucha más soltura y conversación que nunca. Hasta algunos le piden a Spider-Man hacerse un selfie con ellos de la manera más natural del mundo. ¡Ole, qué arte!



Los malos malísimos

En el capítulo de villanos es donde este juego da la nota. Por una parte, tenemos a los malos de nuevo cuño, una banda de facinerosos llamada The Demons que instaura el terror y el caos en la ciudad, casi convirtiéndola en la anarquista Gotham. Por otra, la nómina de villanos "deluxe" como Scorpion, Shocker, Vulture, Rhino, Electro… y dos tipos de lo más inquietantes: Mister Negative (quien se asemeja a un negativo fotográfico en su perfil malvado) y Kingpin (puro músculo en más de 2 metros y 200 kilos de peso), que convertirán en pesadillesca la existencia de Parker.



Aunque Spider-Man tendrá que aplicarse al máximo con el crimen y la delincuencia callejera de Nueva York, no faltan los villanos clásicos de la franquicia, entre ellos Scorpion, que también lucirá un look bastante modernuqui y unas habilidades y peligrosidades que harán agudizar el sentido arácnido de nuestro héroe. Y es que las capacidades de Spidey están a flor de piel, o telaraña, no solo en pleno combate sino como explorador sigiloso de la gran ciudad.

desde simples quinquis callejeros a organizaciones mafiosas de tomo y lomo, sin olvidar a algunos de sus villanos más reconocibles e históricos. Desde el primer momento nos meteremos en la piel y el traje elástico (y muy fashion) de Spider-Man gracias a una excelente puesta en escena cinematográfica, tanto a ras de suelo como volando de edificio en edificio con una soltura y una elegancia impactantes. El aroma de superproducción es apabullante, y no es de extrañar que muchos ya hayan encumbrado este título en el podio de los videojuegos superheroicos de toda la historia, junto a «Batman Asylum» y pocos más.

> Un Spidey más maduro y experto en parkour nos brinda una aventura cinematográfica épica y emocionante. Candidato a mejor juego del año ¡ya!



Quizá uno de los elementos más brillantes sea la inclusión del parkour como santo y seña de nuestros movimientos, logrando una sensación de interactividad con el medio genial. Ver corretear a Spidey por la verticalidad de los edificios, sorteando obstáculos imposibles sin ceñirse al clásico balanceo "tarzaniano" con sus telerañas es toda una experiencia. Pero aún más gozoso es comprobar el nivel de detalle que supura el juego, incluyendo las QTE de lo más adictivas que sirven para desengrasar ante tanto combate karateka.

En definitiva, un título fantástico para un héroe inmortal.

Guía de juego

Desde sus primeros compases queda claro que estamos ante un juego de "repartir" duro y fuerte. De hecho, su sistema de combate es de lo más depurado y atractivo, con una serie de combos y artilugios a nuestra disposición. La fuerza de nuestras telarañas será hercúlea a la hora de agarrar objetos pesados y lanzarlos a nuestros enemigos, así como la perfección en las técnicas de ataque de Spi-



der-Man, otro rasgo más de su madurez. Aparte, también hay que tener presente la naturaleza "infiltradora" y sigilosa de Spidey: a veces tendremos que movernos con pies de plomo por las calles y callejones para atrapar al malo en el momento justo, disponiendo de algunos dispositivos espías que analizaremos convenientemente en nuestro cuartel general dotado de la más alta tecnología. Pero, por encima de todo, estamos ante un juego la mar de divertido y entretenido, sin parones ni frenazos argumentales, para que todos disfruten de las cabriolas y yoyas del fantástico hombre-araña.



Red Dead Redemption 2

El mastodóntico lanzamiento previsto asusta a sus competidores y llena de esperanza a sus seguidores. Retrasado, según Rockstar, para alcanzar la excelencia, en menos de dos meses sabremos si mereció la pena la espera.

Si preguntas a cien expertos en cine sobre cuál es el mejor western de la historia, es improbable que todos te digan el mismo. Centauros del Desierto, Sin Perdón, Por un Puñado de Dólares o incluso Django Desencadenado podrían aparecer en la lista. Pero si preguntas a cien expertos en videojuegos cuál es el mejor título ambientado en el Lejano Oeste, la respuesta será mayoritariamente «Red Dead Redemption». Una de las obras cumbres de Rockstar en la anterior generación de consolas, y de la historia del ocio electrónico en general, ha tardado casi una década en tener una secuela, y desde su anuncio toda la industria está deseando ver más y más.

Prevista como una historia previa a la de James Marston en el primer «RDR», en esta segunda parte seguiremos las aventuras de Arthur Morgan, un forajido de la banda de Van der Linge. Tanto él como el protagonista de la primera parte está previsto que aparezcan rejuvenecidos en 1899, cuando ambos compartían correrías y fechorías. El jugador controlará a Morgan desde una perspectiva en tercera persona, y con muchas más posibilidades de control que el juego que le precede en la serie.

Igual que sucedía en «RDR», nuestras acciones están siempre puntuadas en un código de honor. Dependiendo de cómo interactuemos con personajes no jugables, el entorno reaccionará a la bondad o maldad que nos caracterice. Hacer las

Rockstar | Aventura, acción
26 de Octubre | 18+
www.rockstargames.com





Solo o acompañado

Rockstar es conocido por la calidad que imprime a las historias del modo solitario en sus juegos, pero lleva años también haciéndose un nombre en los aspectos online. «GTA Online» es su



último gran éxito, y no sería raro que repitiera fórmula permitiendo batallas multijugador en línea con cierto grado de personalización y, puestos a soñar, hasta misiones cooperativas. Por ahora no suelta prenda al respecto, pero visto el filón de micropagos y pases de temporada que les ha funcionado tan bien a otras compañías, no se puede descartar nada.



En clave

• **Elige** entre tus ideales o la lealtad a aquellos que te acogieron, pero recuerda, todas tus acciones tienen consecuencias.
• **Conoce** el origen de James Marston y su banda de forajidos, así como las razones que le llevaron a dejar su vida criminal 10 años antes del primer «Red Dead Redemption»
• **Sumérgete** en los escenarios más vivos que has visto en la actual generación de consolas, llenos de vida, posibilidades y peligros
• **Aprende** a sobrevivir en un entorno hostil, donde tus dotes para la caza serán esenciales a la hora de conseguir determinadas recompensas.
• **Descubre** el nuevo sistema de campamentos, el cual apunta a a ser una revolución dentro de los juegos de mundo abierto.
• **Reserva** el juego y tendrás acceso a varios skins y ventajas para el juego exclusivos en su lanzamiento.



Es la primera vez que Rockstar crea desde cero un juego para la actual generación de consolas. El consejero delegado de Take-Two, Strauss Zelnick, ha declarado que será un momento clave tanto para su compañía como para los videojuegos en general, ya que, en sus propias palabras "redefinirá la industria, llegando a un amplio abanico de público". Con lo que hemos visto hasta la fecha, podemos decir que sus palabras no parecen del todo exageradas.

cosas bien, como ayudar a ciudadanos en apuros, puede conseguir descuentos en tiendas, por ejemplo. Pero si decidimos ir al dinero fácil y robarles, no esperes que te reciban con los brazos abiertos en los asentamientos diseminados por el mapa.

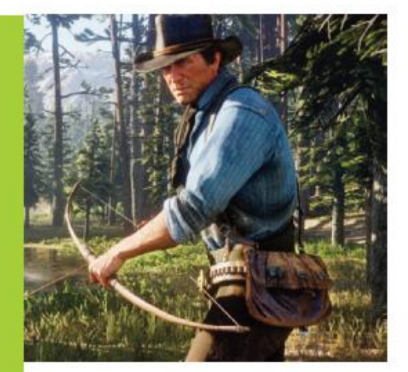
> La Edición Especial tendrá ítems exclusivos para el modo en solitario, y Utimate Edition objetos específicos para el juego online

El juego, que se ha retrasado en dos ocasiones, ha reunido a todos los equipos de desarrollo internos de Rockstar funcionando como uno solo, y el motor gráfico utilizado ha sido el RAGE (Rockstar Advanced Game Engine). Esto se traduce en un magnífico apartado visual que incluye juegos de luces impactantes, animaciones de tiroteos más avanzadas que las de «GTA V», y un mundo abierto natural tan vivo como vibrante.



El doblaje, lamentablemente, permanecerá en inglés, como sucede en todos los juegos de la compañía, pero nos asegura autenticidad y el férreo control de calidad al que Rockstar nos tiene acostumbrados. En cuanto a las composiciones musicales que se han podido oír, hasta el mismísimo Ennio Morricone estaría orgulloso de firmar una partitura tan potente.

La fecha de lanzamiento definitiva es el 26 de octubre de 2018, así que márcala en rojo en el calendario y, por qué no, aprovecha para revivir las aventuras de James Marston durante lo que queda de espera. Seguro que lo agradeces.



Enorme expectación

Dos años ha del primer anuncio de «RDR2» y las ganas de disfrutarlo son insaciables. Cuando en octubre de 2016 salieron unas imágenes que parecían ser del juego en la cuenta oficial de Rockstar en Twitter, las acciones de su compañía matriz, Take-Two, subieron un 6%. El día de su anuncio, confirmando las versiones de Xbox One y PS4, se organizaron recogidas de firmas para que también apareciera en PC. Ése es el nivel de deseo que consigue esta secuela, hasta el punto que algunos analistas predijeran retrasos en otros juegos de compañías rivales para evitar compartir estantería con el que se prevé será el mayor bombazo de 2018.



WWE 2K19

La apuesta de 2K Games en lucha libre para este curso trae lo mejor de la saga, un nuevo modo Torres, y el rescate del modo Showcase. ¡Prepara tus músculos!

El otoño es tiempo de renovación, ya sea de curso, de temporada laboral, de liga, de ropa o de juegos. Y en el campo de la lucha libre, WWE sigue mejorando año tras año, convirtiéndose en un imprescindible para EL del deporte y del espectáculo. Y la franquicia de 2K estrena temporada con el modo Torres que dará mucho de qué hablar. Aquí, el jugador, manejará a una estrella de la WWE o a su propio Mi jugador, y se enfrentará a diferentes rivales dentro de una temática determinada por el juego. Y hay condiciones para superar cada Torre, siempre relacionadas con la victoria, reglas variables y desafíos de puntuación. ¿Mola, verdad? Acabar cada partida con una vida determinada o un "finisher" concreto será "el pan nuestro de cada día".

Por otro lado, como notición para los fanáticos de la serie, y como genial aportación para el resto de jugadores que lo gocen con las historias, regresa el modo Showcase que expiró en 2016. Porque no estaba muerto, sino de parranda, y con ganas de "dar cera" usando a uno de los grandes para encandilar: ¡Daniel Bryan! Y este señor no es cualquier luchador, sino uno de los más TOP de la WWE, que llega con 11 combates míticos en los que habrá que emularle (Wrestlemania XXX, Wrestlemania 34 con Shane McMahon y el primer combate en Velocity contra John Cena, entre otros, más uno sorpresa no desvelado).

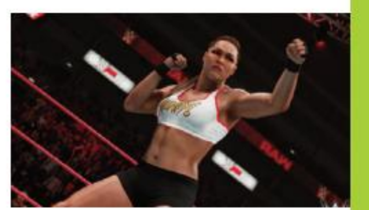
El modo también incluye lo mejor del luchador protagonista, 11 tipos diferentes de Bryan con todos sus movimientos, burlas y demás parafernalia que siempre ha caracterizado al personaje. Y se esmerará a lo bestia: cuenta con 20 escenas en total, ocho nuevas entradas y 11 escenas de victoria. Pa' flipar!

> La edición de este año reserva un guiño a los fans: se recupera el Showcase a golpe de Daniel Bryan

Aunque el Showcase de Daniel Bryan es una de sus grandes novedades, la inclusión de Torres como nuevo modo permite un paso más en la saga. Y es que supone todo un reto para el jugador someterse a diversas condiciones de victoria y reglas muy divertidas, como desafíos de puntuación, comenzar un combate con un finisher o completar un evento empezando con la barra de salud baja. Y todo ¡a cara de perro!



2K Sports | Lucha, acción
9 de Octubre | 16+
wwe.2k.com









Wooooo!

Con esta onomatopeya se presenta la edición especial de «WWE 2K19», donde Ric Flair vuelve a subirse al ring para deleitarnos con la lucha libre de toda la vida. Y es que no todos los días se puede uno poner en la piel del 16 veces Campeón del Mundo de la WWE, un Dios para los fans y hasta un icono de la cultura pop en general. Pero la gracia del juego no es el juego en sí, que también, sino la figura Funko POP! que trae, una reliquia exclusiva del anillo del Hall of Fame de la WWE, cartas, atuendos, el Pase de temporada y mucho más.



NINTENDO SWITCH

The Pokémon Company

Nintendo

TE ESPERA UN MUNDO POKÉMON. LET'S GO!

A LA VENTA
16 DE NOVIEMBRE

Pokémon Let's Go Pikachu!

Pokémon Let's Go Eevee!

7
www.pegi.info
PROVISIONAL

(Cajas no definitivas)





YA PUEDES HACER TU RESERVA Y CONSEGUIR ESTAS CHAPAS DE REGALO*





#PokemonLetsGo
Pokemon.es/PokemonLetsGo

*Unidades limitadas a 740 chapas para toda la cadena EL CORTE INGLÉS. Las chapas se entregarán con la compra del juego. Consulta previamente disponibilidad.

Pokémon Let's Go Pikachu! / Eevee!

Pokémon se estrena a lo grande en Nintendo Switch y bajo la inspiración del popular «Pokemon GO». Game Freak rediseña la fórmula del juego para móviles, en un universo inspirado en el clásico Pokémon Amarillo.

Desde que se anunció el proyecto de «Let's Go, Pikachu!» y «Let's Go, Eevee!», los aficionados a la serie observamos con cautela las novedades que nos llegaban. La simplicidad con la que se pretende rebajar el nivel de exigencia de Pokémon iba ligada al inmenso éxito de «Pokémon GO», la adaptación para móviles que batió todos los récords de descargas y jugadores hace unos años. Quizá apuntando a ese público, la primera entrega de la millonaria franquicia para Nintendo Switch adapta su estilo a lo que ofrece la última consola de Nintendo.

Nada más probar «Let's Go», la sensación de sencillez y facilidad en el control es innegable. Que las mecánicas estén exportadas de un dispositivo menos complicado como es el móvil, no significa que no puedan pasárselo bien los jugadores más expertos. Los primeros escenarios consisten en pequeños parques con entrenadores y Pokémon de bajo nivel. Todos están esperando que llegues e interactúes con ellos para iniciar la batalla. A diferencia de títulos anteriores, no puedes exactamente buscarte la vida con libertad para luchar y capturar Pokémon salvajes. Los encuentros son muy similares a los de «Pokémon Go», donde el único objetivo es recolectar los

Nintendo | RPG, acción
18 de noviembre | 7+
www.pokemon.com

Como más te guste

Aparte de con los Joy-Con y ciertas funcionalidades con el móvil, el modo estrella para jugar puede ser usando el periférico que imita a una Pokeball. Diseñado como un mando estándar, Nintendo ha dejado caer que podrá funcionar de manera autónoma de la consola. Es decir, llevárnoslo como si fuera un llavero y "pasear" a nuestros Pokémon por el mundo real. La bola, según la publicidad, emite sonidos y luces acordes al uso que le demos, y es de esperar que tenga alguna utilidad en el juego, aunque puede que se quede en una simple curiosidad.



Nostalgia amarilla

«Pokémon Let's Go, Pikachu!» y «Let's Go, Eevee!» están inspirados en el Pokémon Amarillo que apareció hace dos décadas. Esto significa que los "monstruos de bolsillo" que aparecen son los 151 originales, los más icónicos de la serie por representar la infancia de muchos de los jugadores actuales. El mapa por el que nos podemos mover en busca de nuevos Pokémon también apareció en las versiones Roja y Azul, pero las especies que aparecen en este título son las más tradicionales y reconocibles. Nada de Pokémon con forma exóticas como peines, helados o grifos.

bichillos que te encuentres. Aumentar tu colección te irá dando experiencia para capturar con mayor facilidad a los Pokémon, aunque siempre haciéndolo con controles de movimiento real: con el mando, el móvil o un controlador especial diseñado como Pokeball y que puedes llevarte donde quieras. Si en el móvil lo hacíamos deslizando el dedo por la pantalla, aquí tendrás que mover el dispositivo entero para interactuar con los personajes de la pantalla.
Fijándonos solo en sus aspectos técnicos, probablemente estemos frente al juego de Pokémon mejor realizado hasta la fecha. Los colores, modelos 3D, animaciones y efectos especiales son excelentes, dándole ese toque anime moderno y con buenos detalles, como las explosiones, totalmente reconocibles para quienes siguieran la serie de televisión. Músicas y efectos de sonido también mantienen el tipo, si bien el protagonismo es casi absoluto para los gráficos. Hasta la simple navegación por el mapa básico impresiona de primeras por la agilidad de Ash y sus acompañantes.



Gráficos excelentes, buen uso de los controles, y jugabilidad ideal para echar unas partidas rápidas.y de lo más entretenidas

El afán de «Pokémon Let's Go», en ambas versiones, no es la de satisfacer a los jugadores más veteranos de la franquicia. Su diseño facilita la entrada a aquellos que recuperaron la ilusión en Pikachu en los últimos dos años, gracias a los juegos móviles y a las partidas rápidas. Es, sencillamente, un «Pokémon Go» ampliado para Switch con muy buenas ideas, diferentes y originales métodos de control, y un multijugador potenciado.Y el acabado resulta genial.

El elenco de personajes elegido es el más clásico de todos. Los 151 Pokémon de «Let's Go Pikachu / Eevee» incluyen a los emblemáticos Charmander, Caterpie o Meowth, esperando al lado de los entrenadores para que les retes en combate. Los diseños tridimensionales, animaciones y gritos son calcados a los de la serie, toda una inyección de adrenalina para los que echen de menos a los "monstruos de bolsillo" de la vieja escuela.

Filosofía de juego Let's Go

La personalidad y dificultad para atrapar a los Pokémon viene indicada por un círculo coloreado: si es fácil, aparece en verde, si es complicado, en rojo. También se pueden mover por la pantalla, haciéndolos aún más complicados de capturar, pero podemos echarles diferentes alimentos para que se tranquilicen. En cuanto a las batallas con otros entrenadores, el sistema es el mismo que siempre: imponerse a los rivales buscando las debilidades y utilizando los objetos de tu inventario. Por último, el control más original viene del mando especial Pokeball Plus. Con un tacto de goma pero con acabados de calidad, seguramente te plantees comprarlo si llegas a probarlo con el juego. Casi todas las opciones se pueden acceder desde el propio periférico, pero solo tiene dos botones y hay que hacer combinaciones peculiares a la hora de navegar por los menús. Por eso, mejor que tengas el Joy-Con a mano para poder interactuar fácilmente.





Super Mario Party

Después de celebrar sus 100 mejores momentos para 3DS, la veterana saga de Nintendo da su anhelado salto a territorio Switch para sorprendernos con la entrega más divertida, completa y revolucionaria.

Después de alegrarnos tantas tardes y jornadas festivas y familiares, la saga más jaranera de Nintendo regresa a primeros de octubre por todo lo alto. Y es que la franquicia cumple veinte años -con dieciséis dulces entregas, nada menos- y, para celebrarlo, debuta por la puerta grande en Nintendo Switch, con toda la revolución que eso supone en cuanto a modos y manera de disfrutarlo coralmente. Por eso Nd Cube ha puesto toda la carne en el asador, subiendo el listón con elementos de estrategia más profunda, como dados específicos para cada personaje y divertidísimas e interconectadas nuevas formas de jugar, incluidos minijuegos manejados con los Joy-Con y demás modos para disfrutar con la familia y amigos.
El juego de mesa se mantiene fiel a la estructura de juego básico con cuatro jugadores que se mueven por turnos sobre el tablero en busca de estrellas. También es posible conectar dos consolas Nintendo Switch y disfrutar de este estilo de juego y del modo Sala de recreo de Toad. Y por primera vez en la historia de la serie, podremos poner a prueba nuestras habilidades contra otros fans de «Mario Party» en un nuevo minijuego online. Así, los modos principales que tendremos en el juego serán:

Nintendo / Party
5 Octubre 2018 / 3+
www.nintendo.es









Personajes a tutiplén

En el tablero de «Mario Party» hay sitio para todas las estrellas de la casa, incluyendo a cracks como Mario, Luigi, Rosalina, Dry Bones, Boo, Koopa, Hammer Bro, Peach, Daisy, Yoshi, Donkey Kong, Shy Guy, Bowser, Wario, Warluigi e incorporaciones casi inéditas como Bowser Jr., Diddy Kong y Pom Pom. Eso, aparte del elenco de pingüinos, plantas carnívoras, spinies, pokeys, koopas y goombas que le dan sabor y salero al juego.



Como un torrente

Otro de los modos de juego más divertidos de «Mario Party» es "Torrente de aventuras", una modalidad cooperativa hasta para cuatro jugadores en la que tendremos que unir fuerzas para remar en una balsa por un río para llegar a tiempo al final del mismo utilizando los Joycons como si fuesen remos. La coordinación y el trabajo en equipo serán esenciales para elegir la dirección correcta y salvar los obstáculos del camino, obteniendo beneficios y tiempo extra si lo clavamos. Una manera perfecta para probar la adaptación de la saga a territorio Switch.

Mario Party, el modo fiesta en el que viviremos la experiencia de la franquicia de forma original sobre el tablero, aunque con nuevos elementos como dados espectaculares y nuevos tableros para explorar; Mario Party a dobles, un vibrante modo de combate cooperativo con movimiento libre por la cuadrícula; Mariotlón en línea, una de las grandes novedades del título y opción inédita en la saga al permitir jugar online en cinco minijuegos de destreza; Sala de recreo de Toad, otro nuevo y dinámico estilo de juego en el que dos Nintendo Switch se conectan para jugar en modo sobremesa. Así, gracias a ese modo se aprovecharán las capacidades inalámbricas locales de Nintendo Switch para permitir que los equipos jueguen desde consolas separadas para crear entornos "multimonitor" con vistas a organizar y sincronizar los diferentes minijuegos. Parece complicado pero, en realidad, es una genialidad para ensamblar consolas como si fueran piezas de puzles, o incluso de dominó, y ampliar el horizonte jugón de forma nunca ante vista.



Muchas formas de jugar con los Joy-Con y las consolas, variedad de modos y 80 minijuegos de traca redondean la diversión única

Si a todo esto le unimos la diversidad y riqueza gráfica habituales en los entornos y escenarios clásicos de la franquicia, la banda sonora de lo más marchosa y toda la capacidad de diversión y jolgorio de Nintendo, ya tenemos juego estrella para la campaña prenavideña. Por cierto, a finales de noviembre está previsto el lanzamiento de un set especial de Joy-Con junto al juego, para que nadie eche de menos los mandos y accesorios de antaño. Esto es otra liga, amigos.



La saga más dicharachera y cascabelera de Nintendo sube de nivel de forma casi drástica. Algo que se nota no solo en el salto de calidad gráfico y luminoso, como se aprecia en la imagen, sino en una jugabilidad más completa y densa, con más elementos en liza y con un mayor nivel de exigencia. Aunque, por supuesto, la diversión y la jarana se imponen como es tradición. ¡Abran juego!

Novedades y tradiciones

A pesar de las novedades y los cambios más que notables en la jugabilidad tradicional de la franquicia, no hay que olvidar que estamos ante un «Mario Party», con todo el recorrido histórico que ello conlleva. Una fidelidad a la marca que se pone de manifiesto con los 80 minijuegos disponibles, entre los que reconoceremos ecos a stan-



dars como "Cake factory", "Bumpers balls" o los inevitables juegos de carreras y deportes como tenis, hockey, fútbol o voley. También tendremos nuevos objetos que permitirán robar monedas u obtener movimientos y el regreso del socorrido modo que permite jugar a cada minijuego de forma individual. De lo más molona es la Sala de recreo de Toad, que nos invita a un nuevo y dinámico estilo de juego en el que dos consolas se conectan para jugar en modo sobremesa. En definitiva, un ADN típicamente "mariopartiano" pero adaptado perfectamente a las nuevas físicas de juego en grupo de Nintendo Switch. En fin, un desafío mayúsculo solventado con nota.



Soul Calibur VI

Por fin regresa a la arena la sexta entrega de una de las franquicias luchadoras más míticas de la historia. Y lo hace con un look deslumbrante, un elenco de veteranos y noveles y mucho golpe maestro.

Una de las sagas más peleonas y estilosas del sector renace de sus cenizas después de varios años de ostracismo. Y es que han pasado más de cuatro años desde que el último ejemplar de «Soul Calibur» viera la luz (aquel «Unbreakable Soul» que dejó los dientes largos a más de uno), por lo que a la franquicia de Bandai Namco ya le tocaba saciar a su legión de fans. Porque hablamos de una de las sagas con más solera en el género de artes marciales desde que, allá por 1996, sacase las garras por primera vez bajo el nombre de «Soul Edge», deslumbrando a propios y extraños con su estilo elegante y su amplia variedad de personajes y de tipos de lucha. Aún recordamos episodios tan memorables como «Soul Calibur II» para la estupenda GameCube de Nintendo, o «Soul Calibur V» hace ya seis años, pero es ahora cuando, por fin, la serie debuta en las consolas next-gen (más vale tarde que nunca) con una entrega que desde luego no va a defraudar a sus fans.

Y es que «SoulCalibur VI» vuelve a sus raíces con unas mecánicas de combate totalmente nuevas, donde tendremos que vivir la lucha por las

Bandai Namco | Lucha
19 de Octubre | 16+
https://es.bandainamcoent.eu





El supersonido de la batalla

Otro de los aspectos que marcaron tendencia en esta saga fue su banda sonora. Unos temas, melodías e himnos idolatrados por sus fans y que, por supuesto, tienen su hueco especial en esta entrega. Sobre todo, con una edición muy especial que recopila sus grandes éxitos en siete discos de vinilo (con ilustraciones de propina), desde lo retro a la vanguardia, y que son el perfecto acompañamiento para tanta batalla. Lo que se dice repartir leña de la buena con mucha marcha.



Buenas y malas acciones

Sin duda, el elenco de personajes es uno de los grandes atractivos de esta entrega. Entre ellos, encontraremos a clásicos luchadores como Taki, Ivy, Xianghua o Nightmare, invitados como Geralt de Rivia (el Lobo Blanco de la saga «The Witcher») y primeros espadas como el brutal Mitsurugi, la bella Sophitia, Kilik y su icónica vara, el misterioso Groh, el ninja mecánico Yoshimitsu, la zascandil Talim y su "Wing Dance", el debutante Azwel (Líder de la Humanidad, ojo) o Zasalamel y su Guadaña de la Muerte, inovidable en «Soul Calibur III». Vaya tropa.



dos espadas legendarias de un modo más intenso gracias a los deslumbrantes gráficos 3D que ofrece Unreal Engine 4. Uno de los factores donde más hincapié se ha hecho ha sido en la historia, ambientada en un fascinante siglo XVI y que revisita los acontecimientos del primer «Soul Calibur» (del que se cumplen 20 años de vida), aunque con conexión argumental con otros cracks hermanados del género como «Tekken 7».

Por tanto, viajaremos por las emblemáticas fases originales con un plantel amplio formado tanto por personajes clásicos como nuevos. Así, nos reencontraremos con el dueño original de Soul Edge, Cervantes, luchando a muerte contra la enviada de Hephaestus, Sophitia. Durante el feroz combate, Sophitia logrará destruir la espada corta de Soul Edge, pero es herida por los pedazos de la misma. Antes que Cervantes pudiera matarla, Taki irrumpe y, tras combatir, logra eliminar al pirata... Un nuevo giro de tuerca se producirá con la aparición en escena de Siegfried Schtauffen, a quien llegará la espada. Ésta liberará su energía en una gran columna de luz esparciendo su maldad en toda la tierra. Tres años después, Siegfried estará completamente poseído y, rebautizado como Nightmare, e inicia una matanza en Europa para poder restaurar Soul Edge. Como vemos, un modo historia épico y vibrante que da pie a unas luchas dinámicas y unos combates cinemáticos impactantes que harán las delicias de los fans de la saga. Todo un acontecimiento, a partir de octubre.



Coincidiendo con los 20 años del «Soul Calibur» primigenio, Bandai Namco no se deja nada en el tintero en este apabullante título

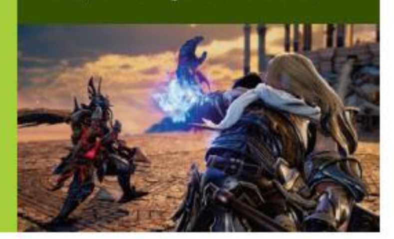


No cabe duda de que la saga vuelve con nuevos bríos. Un buen ejemplo es el impactante casting, completísimo y remozado. No hay más que ver el "lifting" del que goza uno de los personajes clásicos, Siegfried Schtauffen, con su armadura reluciente y su atormentado pasado parricida. Ahora, tendrá que librar batalla con sus demonios interiores y con la influencia perniciosa de la espada maldita, por lo que el drama y la furia están más que servidos.

Tradición y modernidad

Aparte del acelerón gráfico, el punto fuerte de esta edición es su capacidad para reciclar y restaurar algunas de las llaves maestras de la saga, como el clásico movimiento multidireccional para desplazarnos libremente por cada escenario, los famosos combos automáticos (critical edge) y una variedad impresionante de agarres y movimientos defensivos que hicieron madurar al género más allá del típico "machacabotones". Unas mecánicas tradicionales que están actualizadas en esta entrega, dando lugar a unas luchas dinámicas y unos combates cinemáticos que nos harán sentir toda la emoción de los últimos hits del género. Además, también podremos disfrutar de nuevas mecánicas de batalla, que nos permitirán "leer" los movimientos del adversario (los reversal edge) y elegir nuestro propio estilo de combate según el luchador que seleccionemos. Ah, y ojo con las armas disponibles, más afiladas y estratosféricas que nunca. En definitiva, un compendio beat total.





Battlefield V

La Segunda Guerra Mundial es el escenario elegido por la saga para demostrar su buen momento. Realismo gráfico y nuevos modos de juego, sus mejores bazas.

Electronic Arts y DICE vuelven al escenario bélico de la Segunda Guerra Mundial, tras una entrega anterior sensacional de la Gran Guerra con «Battlefield 1». Los amantes del shooter en primera persona seguro han disfrutado alguna vez con el multijugador de la saga, probablemente su principal arma, que en esta versión se ha reforzado con la inclusión del nuevo modo Grandes Operaciones y la promesa de un Battle Royale.

Otro gran anuncio, conocido en el pasado E3, es que no habrá cajas de botín ni pase premium, o lo que es lo mismo modos de juego, mapas y niveles serán gratuitos, y los micropagos serán mínimos (sólo elementos estéticos) sin influencia en el juego.

En el aspecto jugable, contaremos con nuevas animaciones que nos permitan movernos con mayor soltura en el campo de batalla, de una forma más rápida pero también más realista. Así podremos retroceder a rastras por el suelo con cierta velocidad, devolver las granadas de los enemigos, rodar o disparar desde posiciones inéditas. También tendrá enorme importancia la escasez de la munición y la salud, éste un factor muy relacionado con la camaradería entre soldados en el frente .

> Acción más dinámica y divertida, apoyada por un apartado técnico sencillamente de campanillas

Puro dinamismo que se vivirá a flor de piel en la Campaña, y con emoción gracias a las *Historias de Guerra*, cuentos de la Primera y Segunda Guerra Mundial que ilustran con relatos poco conocidos pasajes de aquellos conflictos.

Si a todo esto sumamos una nueva e increíble física de los escenarios (la destrucción de edificios y fortificaciones asusta), todo potenciado con el nivel gráfico apabullante que puede proporcionar Frosbite, no cabe duda que en noviembre se nos viene un auténtico bombazo.



En el frente hay que arrimar el hombro y demostrar camaradería. En «Battlefield V» la salud se recupera a duras penas cuando has sido alcanzado. Es por eso que la ayuda de un compañero resultará muy importante. Para esta labor están escuadras completas, con funciones concretas y diferenciadas, preparadas para asistir a los caídos en combate. Un elemento realístico en el juego que funciona de película.

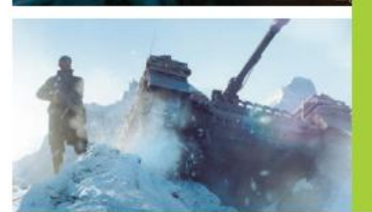


EA | Shooter , acción
20 de Noviembre | 18+
www.battlefield.com











Grandes operaciones

El nuevo modo mulijugador Grandes Operaciones apuntala la idea de EA y DICE de ofrecer un «Battlefield» más dinámico, estratégico y divertido. Así podremos disfrutar de una batalla en el frente dividida en varios días y modos de juego. En total más de una hora de juego real con objetivos inspirados en algún evento histórico de la Segunda Guerra Mundial. El cumplimiento o no de estos objetivos tendrá incidencia en el devenir de la batalla. Progresivamente se irán incorporando nuevos paquetes de operaciones de forma gratuita.



Forza Horizon 4

El spin-off de «Forza Mortosport» vuelve a demostrar su gran personalidad arcade con mucha exploración, coches a tutiplén y un mundo compartido sensacional.

Simulación o arcade, la serie «Forza» no pierde gas ni hay temor a que se gripe. Mas al contario en su versión menos realista, pero más divertida, ya demostró con «Forza Horizon 3» que va como un tiro. Y si en aquel título nos sorprendió saliéndose fuera del asfalto para peinar Australia, lo que nos espera en los paisajes de una Gran Bretaña histórica es totalmente espectacular.

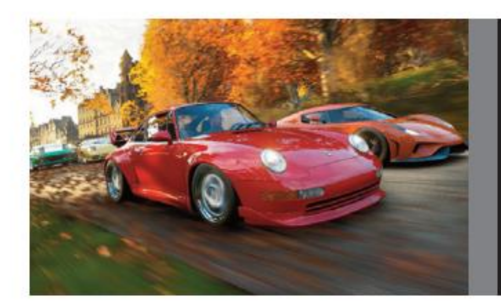
Junto al nuevo escenario, las otras dos grandes novedades son una galería de lujo de 450 coches y un fantástico mundo dinámico compartido. En este último punto, los chicos de Playground Games se han superado a sí mismo, llevando la experiencia de una conducción afectada por condiciones atmosféricas y estacionales cambiantes a ser compartida online en tiempo real con los amigos. Cuando hagas con tu coche una ruta y esté cayendo la mundial y con la pista resbaladiza, también lo estará sufriendo el colega de turno que circule por tu

> El clima y el estado de las superficies determinarán la desafiante experiencia de conducción arcade

mundo abierto, con el mismo clima y en la misma hora. Y cuando se trate de competir, las condiciones serán exactamente iguales para todos. ¿No es genial? Además, cada semana cambiará la estación en el juego.

Cómo no, los desafíos estarán marcados por el espíritu muy arcade, como ocurre en la campaña abierta. Correr, entorpecer a otros, crear, explorar... será una constate. Esta diversión aumenta en los modos de juego por equipos, como el Team Adventure, donde el éxito reside en el rendimiento global del equipo y no tanto en mantenerte en cabeza. No faltan los eventos regulares de Forza y la famosa carrera Goliath.

Y todas estas sensaciones "velocípedas" envueltas en un poderío gráfico y sonoro simplemente soberbio.



Solo o en comandita con otros jugadores, podremos explorar la Gran Bretaña más hermosa en un mundo abierto compartido. Lagos, valles, castillos e impresionantes paisajes, todo en increíble 4K nativo y HDR en Xbox One X y Windows 10.

Microsoft | Conducción
Octubre | 3+
www.xbox.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





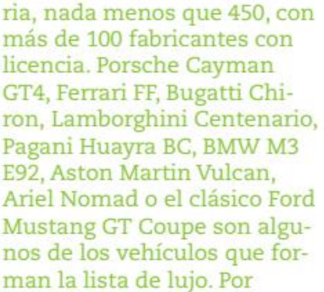






Garaje de lujo

Imprescindible en la saga, es tener muchos y buenos "carros" a los que subirse, para pisar a fondo el acelerador, tunearlos y coleccionarlos. En esta ocasión es la elección de coches Horizon más grande y diversa de la historia, nada menos que 450, con más de 100 fabricantes con licencia. Porsche Cayman GT4, Ferrari FF, Bugatti Chiron, Lamborghini Centenario, Pagani Huayra BC, BMW M3 E92, Aston Martin Vulcan, Ariel Nomad o el clásico Ford Mustang GT Coupe son algunos de los vehículos que forman la lista de lujo. Por cierto, podremos cambiar de coche en cualquier momento desde el menú del juego sin necesidad de ir a un garaje.






Nintendo Labo
Kit de vehículos

Por tierra. mar y aire la diversión está asegurada con este tercer kit de Nintendo Labo, esta vez dando "vida" a nuestro propio coche, submarino y avión. Una pasada.

La filosofía "Crear, Jugar y Descubrir" ya nos enganchó con los dos primeros Kit de Nintendo Labo (variado y robot). Ahora la apuesta sube con este «kit de vehículos» que nos da la posibilidad de crear tres nuevos Toy-Con, o lo que es igual, hacer que unas láminas de cartón, y sin pegamento, se conviertan en un coche, un submarino y un avión. Con seguir las instrucciones interactivas a través de nuestra consola, en un pispás estaremos metiendo los Joy-Con en cualquiera de los tres accesorios para arrancar la diversión. Además, podemos cambiar de vehículo en cualquier momento de la partida, con el simple gesto de insertar el Joy-Con que hace de llave en el accesorio correspondiente.

Y de Crear a Jugar a lo grande. Con el Toy-Con coche podemos pisar el acelerador -de gran sensibilidad-, manejar un volante y hasta propulsarnos por el aire dentro del vehículo al tirar de una anilla. La sensación de realismo es aún más intensa siguiendo los movimientos en la pantalla de la consola, cuando colocamos ésta en el atril incorporado en el accesorio.

> Crear escenarios de juego o personalizar los vehículos son algunas de la múltiples opciones ofrecidas

La exploración será una constante por tierra, mar y aire, cómo no salpicada de misiones: desde el alocado traslado de un autoestopista a su destino a la resolución de misterios. Mucha chicha que se ve reforzada con la incorporación de otros jugadores en molones enfrentamientos coche de choque, en carreras a puñetazo limpio (literal) y mini carreras de hasta cuatro jugadores. Y para que el aspecto creativo no falte, podemos personalizar nuestro Toy-Con y acudir a la herramienta taller Toy-Con para experimentar y crear diseños propios con materiales que se pueden encontrar en cualquier casa. ¡Las horas pasarán volando!



Con el Toy-Con submarino podemos transformar nuestro vehículo para explorar las profundidades del océano, el cual se sirve de manivelas, un acelerador de inmersión, turbinas para dirigir la máquina y un botón que suelta el ancla. Sólo falta el capitán Nemo a bordo.

Nintendo | Creación
Septiembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad






Diversión compartida

«Nintendo Labo: kit de vehículos proporciona a familia y amigos nuevas formas de jugar juntos. En el modo Aventura puedes dejar a otro jugador un Joy-Con y explorar en comandita desiertos, montañas, cañones y ciudades.



Otra opción multijugador es una batalla de coches de choque para dos usuarios, usando al mismo tiempo potenciadores para lanzar misiles y hacerse gigante. Y en el modo Mini carrera solo podremos apretar el acelerador en una loca carrera hasta para cuatro jugadores. Y ojo que puedes competir en los circuitos creados con la mini moto del kit variado. Pura diversión.



Yo-Kai Watch Blasters

El rol más encantador en dos spin-off de rechupete para 3DS y la incorporación estelar de la acción en tiempo real. ¿**Liga del Gato Rojo** o **Escuadrón del Perro Blanco**?

Con tan solo dos años de vida en Europa, la saga «Yo-Kai Watch» llega con un nuevo producto cuya chicha recala en los spin-off de **«Liga del Gato Rojo»** y **«Escuadrón del Perro Blanco»**. Y la novedad de la acción en tiempo real, que sustituye los combates clásicos por turnos, principal característica de la franquicia, para dar un paso al frente y empezar a tocar rock 'n' roll del bueno. Porque hablamos del primer RPG de acción real de la historia del juego, una novedad que cambia por completo la dinámica y que se realiza con la única intención de revolucionar. Entregando el control total del personaje al jugador, lo ha conseguido con creces.

El nuevo título no es poca cosa, sino un auténtico vendaval de novedades. Otro es el juego en equipo de hasta tres amigos en online y offline, representando mejor que nunca el dicho de "la unión hace la fuerza". Solo así pueden desarrollarse habilidades como el animáximum, reservado al trabajo en grupo contra los jefazos de este sarao. No obstante, la amistad es un punto fuerte, pues entre los paseos repletos de posibilidades gracias a esa acción real tan novedosa y depurada, podemos hacernos colegas de hasta nada me que 400 Yo-kais y utilizarlos en nuestro beneficio.

> El poderoso trabajo en equipo promete hacer las delicias de la camaradería y la divertida acción

Y eso no es todo: el entrenamiento de los díscolos Yo-kai es clave en la consecución de éxitos. Este no solo permite aumentar directamente la fuerza del equipo, sino que también será posible crear equipamiento y objetos especiales que contribuya a dar matarile a todo quisqui. ¿Echas en falta algo? Seguro que tan sólo comprobarlo.

Nintendo | Rol, acción
Septiembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Intercambios y más

Ya que el nuevo título está dividido en dos juegos, existe la posibilidad de intercambiar personajes entre ambos para que todo el mundo pueda conseguir el conjunto completo de Yo-



kais. Además, los dueños de los títulos «Yo-Kai Watch 2» («Fantasqueletos», «Carnánimas» y «Mentespectros») podrán añadir a sus equipos uno de los tres Yo-kai disponibles en los mismos. Y, como guinda del pastel, al poco tiempo del lanzamiento del juego se sacará una actualización gratuita hasta los topes de historias secundarias, jefes y misiones nuevas.





Conservando el toque encantador e infantil de la saga de siempre, «Yo-Kai Watch» se ha quitado el polvo de lo clásico, reflejado en sus combates por turnos turnos, y ha vuelto con combates llenos de empaque en su nueva aportación de acción real.

Yo-Kai Watch Blasters

El rol más encantador en dos spin-off de rechupete para 3DS y la incorporación estelar de la acción en tiempo real. ¿**Liga del Gato Rojo** o **Escuadrón del Perro Blanco**?

Con tan solo dos años de vida en Europa, la saga «Yo-Kai Watch» llega con un nuevo producto cuya chicha recala en los spin-off de **«Liga del Gato Rojo»** y **«Escuadrón del Perro Blanco»**. Y la novedad de la acción en tiempo real, que sustituye los combates clásicos por turnos, principal característica de la franquicia, para dar un paso al frente y empezar a tocar rock 'n' roll del bueno. Porque hablamos del primer RPG de acción real de la historia del juego, una novedad que cambia por completo la dinámica y que se realiza con la única intención de revolucionar. Entregando el control total del personaje al jugador, lo ha conseguido con creces.

El nuevo título no es poca cosa, sino un auténtico vendaval de novedades. Otro es el juego en equipo de hasta tres amigos en online y offline, representando mejor que nunca el dicho de "la unión hace la fuerza". Solo así pueden desarrollarse habilidades como el animáximum, reservado al trabajo en grupo contra los jefazos de este sarao. No obstante, la amistad es un punto fuerte, pues entre los paseos repletos de posibilidades gracias a esa acción real tan novedosa y depurada, podemos hacernos colegas de hasta nada me que 400 Yo-kais y utilizarlos en nuestro beneficio.

El poderoso trabajo en equipo promete hacer las delicias de la camaradería y la divertida acción

Y eso no es todo: el entrenamiento de los díscolos Yo-kai es clave en la consecución de éxitos. Este no solo permite aumentar directamente la fuerza del equipo, sino que también será posible crear equipamiento y objetos especiales que contribuya a dar matarile a todo quisqui. ¿Echas en falta algo? Seguro que tan sólo comprobarlo.

Nintendo | Rol, acción
Septiembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Intercambios y más

Ya que el nuevo título está dividido en dos juegos, existe la posibilidad de intercambiar personajes entre ambos para que todo el mundo pueda conseguir el conjunto completo de Yo-



kais. Además, los dueños de los títulos «Yo-Kai Watch 2» («Fantasqueletos», «Carnánimas» y «Mentespectros») podrán añadir a sus equipos uno de los tres Yo-kai disponibles en los mismos. Y, como guinda del pastel, al poco tiempo del lanzamiento del juego se sacará una actualización gratuita hasta los topes de historias secundarias, jefes y misiones nuevas.





Conservando el toque encantador e infantil de la saga de siempre, «Yo-Kai Watch» se ha quitado el polvo de lo clásico, reflejado en sus combates por turnos turnos, y ha vuelto con combates llenos de empaque en su nueva aportación de acción real.



NBA 2K19

2K Sports | Deporte
Septiembre | 3+
https://nba.2k.com/2k19

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Equipo completo

Tampoco es manco el versátil modo MyTeam, que cuenta con novedades tan interesantes como el regreso del Fantasy Card Collector para aumentar la competitividad entre los equipos, el modo All-New Unlimited para fabricar nuestra escuadra de fantasía mezclando ayer y hoy, vibrantes pachangas on-line tres contra tres y, en fin, cantidad de cartas y packs especiales para reforzar nuestro equipo. Múltiples opciones, combinaciones sorprendentes y minijuegos variados y molones para ponerse a soñar despierto, que de eso se trata. ¿Verdad, querido Luka Doncic?



Haciendo carrera

Una de las novedades más destacables es el modo Mi Carrera, donde nos pondremos en la piel de un jugador chino que, desde la liga de su país (la CBA), intentará colarse en la mismísima NBA. Desde que Yao Ming se retiró, hay que reconquistar el mercado asiático, por lo que Visual Concepts y 2K se han sacado este conejo de la chistera para encandilar a una audiencia millonaria. Pero ojo porque la historia seduce y emociona, aparte contar con intervenciones de actores como Haley Joel Osment, Michael Rapaport, Aldis Hodge y Anthony McKie. Solo falta Jackie Chan.

Veinte añazos le han caído al mejor juego de baloncesto del planeta y, para celebrarlo, se ha marcado una edición simplemente memorable.

Después de una temporada pasada memorable y un verano calentito, la mejor liga de baloncesto del mundo arranca una nueva campaña y, con ella, la nueva entrega de «NBA 2K19». Aunque esta vez no será igual que siempre, ya que la saga de 2K cumple nada menos que 20 años y, para celebrarlo, qué mejor que llevar en portada a la joya de la corona, el griego Giannis Antetokounmpo, que compartirá honores con el mismísimo rey LeBron James, a cuya gloria y figura está dedicada una edición especial de campanillas.

Porque esta entrega de la mejor franquicia baloncestística del mundo es muy especial por lo que, para empezar con buen pie, nada mejor que enmendar uno de los puntos más polémicos de la anterior: esa política de microtransacciones que generó bastantes antipatías y que desembocó en unas ventas por debajo de lo esperado. Solución: este año el juego proporcionará una experiencia basada en el entretenimiento puro y duro, ofreciendo al jugador mucho más contenido del que está pagando, según sus desarrolladores. Hecho este propósito de enmienda, Visual Concepts y 2K Sports han sudado sangre para darle más que un lavado de cara a su saga más rentable, sobre todo haciendo hincapié en sus pilares básicos: un Barrio más poblado y jugón que nunca, un modo historia con jugosas novedades y un buen catálogo de mejoras para otro de su modo estelar, MyTeam.

Eso, aparte de pulir un poco más las consabidas virtudes de una saga ya histórica: mayor hincapié en la defensa en todo el campo para amoldarse al estilo de juego actual dominado por los Warriors, una lectura global de las virtudes ofensivas y defensivas para que el juego en equipo sea más efectivo, una jugabilidad más "total" para que la barrera entre pívots y bases quede prácticamente diluida… En definitiva, adaptarse a los nuevos tiempos, casi de ciencia-ficción, que vive la liga estadounidense, que además este año recibirá una nueva perla europea llamada a revolucionar el cotarro: "nuestro" Luka Doncic, fichado por los Mavericks de Nowitzki. Y, cómo no, el acelerón gráfico para recrear a los cracks desde cero, un mayor acento en el ambiente en las gradas y, de guinda, el trío de mosqueteros habituales en los comentarios en español: Daimiel, Serrano y Quiroga. En definitiva, un all-star como la copa de un pino.

Una IA mejorada, nuevos sistemas de tiro, defensa, robos y uno contra uno, y mucho "playground" en las venas definen a este crack

BEN SIMMONS
87 RATING OVERALL

La tarta de cumpleaños de 2K para su mejor franquicia deportiva es de lujo. Aunque, por encima de proezas tecnológicas, lo más sobresaliente es cómo se ha adaptado al juego real de la NBA: véase Ben Simmons, todoterreno eléctrico en el uno contra uno cuya fotocopia jugona está en esta entrega de manera soberbia.

Guía de juego

Parecía complicado, pero lo han vuelto a lograr: esta edición de «NBA 2K» no es una más en la trayectoria de la franquicia. Es un punto y aparte, no solo porque el 20 aniversario lo merecía, sino porque los desarrolladores han sabido pulir y eliminar las asperezas y los puntos negros de anteriores entregas, manufacturando un producto visualmente irresistible, con una jugabilidad más fluida que un con-



traataque de los Lakers ochenteros y, sobre todo, una atenta lectura de cómo están cambiando las cosas (y los mercados) en el planeta NBA. Todo ello, manteniendo la esencia de las últimas ediciones, con un gusto por lo vintage y la tradición tanto en camisetas y complementos como en equipos míticos, que aún quedaban alguno que otro por rescatar. Aparte, la banda sonora (con Travis Scott a la batuta) sigue llevando en volandas a jugadores y aficionados para conseguir esa dinámica y showtime sencillamente irresistibles. En definitiva que los chicos de «NBA 2K» lo han querido celebrar a lo grande con modos de juego revolucionarios y múltiples mejoras en la cancha. A por otros veinte tacos más, cracks





FIFA 19

EA Sports | Deporte
Septiembre | 3+
www.easports.com/es/fifa

Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6

Mister Balón

Uno de los cambios más notables y jugosos de esta entrega es el Active Touch System, un sistema que cambia la forma en la que recibimos y tocamos el balón, proporcionando un control más cercano, una mayor fluidez, creatividad y una mayor personalidad del jugador. Así, se pueden utilizar nuevas maneras de tocar el balón al primer toque, como recortar al recibir, volear tras controlar, o incluso animaciones específicas de habilidades, como la Neymar Trap para batir a tu oponente y crear nuevas oportunidades de cara a gol. En fin, una filigrana para que el único protagonista sea el esférico, como debe ser.



A la batalla

Otro de los cambios sobre el césped más destacados es su nuevo sistema 50/50 Battles, que permite que la reacción de los jugadores y sus atributos determinen quién ganará los balones divididos que se disputen en el terreno de juego. Así, los cracks serán más intuitivos y pillos que nunca, con una mayor IA y una visión espacial más amplia, aunque tampoco se anden con chiquitas a la hora de "repartir". Que lo cortés no quita lo valiente. Y si no que se lo digan a los nuevos compañeros de Ronaldo que forman parte de la zaga bianconeri.

Licencias para dar y tomar, nuevos sistemas de juego y unos gráficos espectaculares le otorgan el brazalete de gran capitán a esta entrega.

Ya está aquí un nuevo episodio de la joya de la corona de EA. Y este año con mejoras en casi todos los modos, detalles y jugabilidades para conseguir el simulador balompédico más realista hasta la fecha.

Empezando por las licencias, a tope gracias a la presencia de la Champions, la Europa League y la Supercopa, triple corona para que no falte de ná (ni siquiera su nuevo equipo de comentaristas, con Derek Roe y Lee Dixon a la cabeza). Aunque, para estadísticas apabullantes, el fichaje de las mejores ligas del mundo, la española al frente (con la Liga Santander y la Liga 1 2 3), seguidas de la Premier League, Football League Championship y Football League One británicas, la Bundesliga, la Ligue 1 francesa, la Eredivise holandesa, la Liga NOS de Portugal, la FFA Cup (australiana), la Jupiler Pro League belga, el Campeonato Nacional de Chile, la Liga Águila colombiana, la Superliga argentina, la J1 League nipona, la K League surcoreana, la Liga MX mejicana y la Major Soccer League de USA.

Vamos, que hay jugadores para dar y tomar, y todos ellos perfectamente recreados gracias al motor Frostbite, que también nos habilita para poder tener el control total del terreno de juego en cada momento. Y en cada modo de juego, por supuesto, entre los que destacamos el estupendo y ya clásico El Camino, el modo historia estrella que llega a su tercera temporada bajo el título Champions, ya que tendremos que conducir a Alex Hunter a la gloria de la Copa de Europa.

Aunque, para joyita, el Ultimate Team (FUT), quizá en el que más hicapié se ha hecho a la hora de conformar un equipo de ensueño de entre miles de jugadores para competir en el modo más popular de «FIFA». Aparte, también se beneficia del contenido de la UEFA Champions League y la Europa League, por lo que la emoción está más que asegurada. Por cierto, a destacar el Modo Champions League propiamente dicho, con el que disfrutaremos del drama y la épica de la mejor competición del planeta desde la fase de grupos hasta la gran final, también personalizable con cualquier club europeo (sí, incluido el Rayo Majadahonda). Y todo, cómo no, con las camisetas, estadios (más de un centenar aquí, ojo, incluyendo 16 de la Liga Santander), leyendas en su Icon Edition, balones oficiales, insignias de las equipaciones y hasta cánticos de las aficiones. Esto es fútbol y lo demás, futbito.

> Pasión por el deporte rey: cien estadios con público entregado y luciendo pancartas de sus ídolos nos harán vibrar como nunca



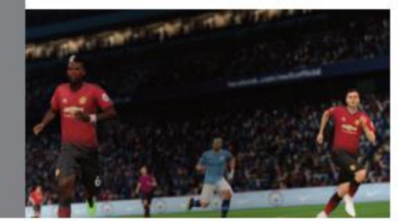
La perfección gráfica y el hiperrealismo digno de un cuadro de Antonio López se superan otra vez en esta nueva edición del mejor simulador de fútbol del planeta. Como se puede apreciar en la imagen, el grado de detalle y la expresividad de los jugadores (y las jugadoras, naturalmente) son asombrosos. Un 10 rotundo para los chicos de Electronic Arts.

Guía de juego

Seguramente estemos ante la entrega más completa de la saga (aunque los modos Carrera y Club Pro sigan igual). Sobre todo, por detalles como sus tácticas dinámicas, un nuevo sistema que ofrece a los jugadores las herramientas para establecer múltiples planteamientos tácticos, ofreciendo una personalización al detalle previa al partido, así como más opciones de realizar ajustes dinámicos dentro del partido



desde el D-Pad. Así, cada planteamiento táctico combina formaciones, mentalidades, y estilos de juegos de ataque y defensa, lo que permite personalizar fácilmente nuestro estilo de juego en cada situación. En pleno juego, el manejo también se ha pulido gracias a detallitos como Timed Finishing, con el que, si pulsamos el botón de disparo dos veces en cada tiro, obtendremos una definición más controlada y precisa, pudiendo dominar la potencia si se hace en el momento justo, lo que supone una nueva dimensión de efectividad y realismo ofensivos. Aunque, para realismo, el que proporciona el mejorado Real Player Motion Technology, que nos regala unas animaciones espectaculares. Puro «FIFA», desde luego.



Shadow of the Tomb Raider

Los orígenes de Lara Croft terminan por conocerse en esta extraordinaria aventura por la supervivencia. Nuevos desafíos, más mecánicas y todos los elementos que hacen grande a la saga remozados a la "n" potencia.

Tras la última reinvención a las aventuras de Lara Croft, iniciada con «Tom Raider» y continuada con «Rise of the Tomb Raider», llega el momento de cerrar la trilogía con este «Shadow of the Tomb Raider» que completa los orígenes de la famosa heroína. Una guinda al pastel en donde Eidos Montreal y Crystal Dynamics no han ahorrado esfuerzos a la hora de ofrecernos todos los grandes elementos de la saga, mejorándolos y multiplicándolos, amén de adicionar gozosas novedades. Así nos encontramos con un título espectacular en todos los sentidos, desde un gran equilibrio entre la secciones de exploración y plataformas a combates más dinámicos, mejores rompecabezas y un acabado técnico sencillamente soberbio. Todo, para enmarcar un argumento que se desarolla en el elemento natural en el que Lara se siente más cómoda, en la jungla.

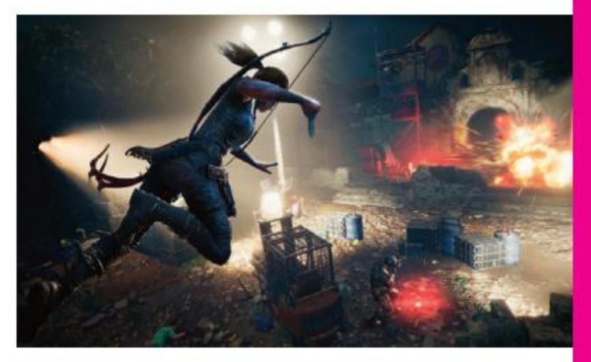
La historia comienza nuevamente con el deber de la joven arqueóloga de salvar a la humanidad, esta vez del apocalipsis profetizado por los mayas. Las peores amenazas de la Tierra se desencadenarán en forma de tsunamis y terremotos, y una abyecta organización, conocida como La Trinidad, va a complicar su labor. A partir de ahí controlaremos a Lara para vivir en su piel momentos emocionantes, salpicados de cinemáticas impresionantes y mucho curro en la sombra.

De tal forma que podremos sacarle jugo al pulido

Square Enix | **Aventura**
Septiembre | 18+
square-enix-games.com









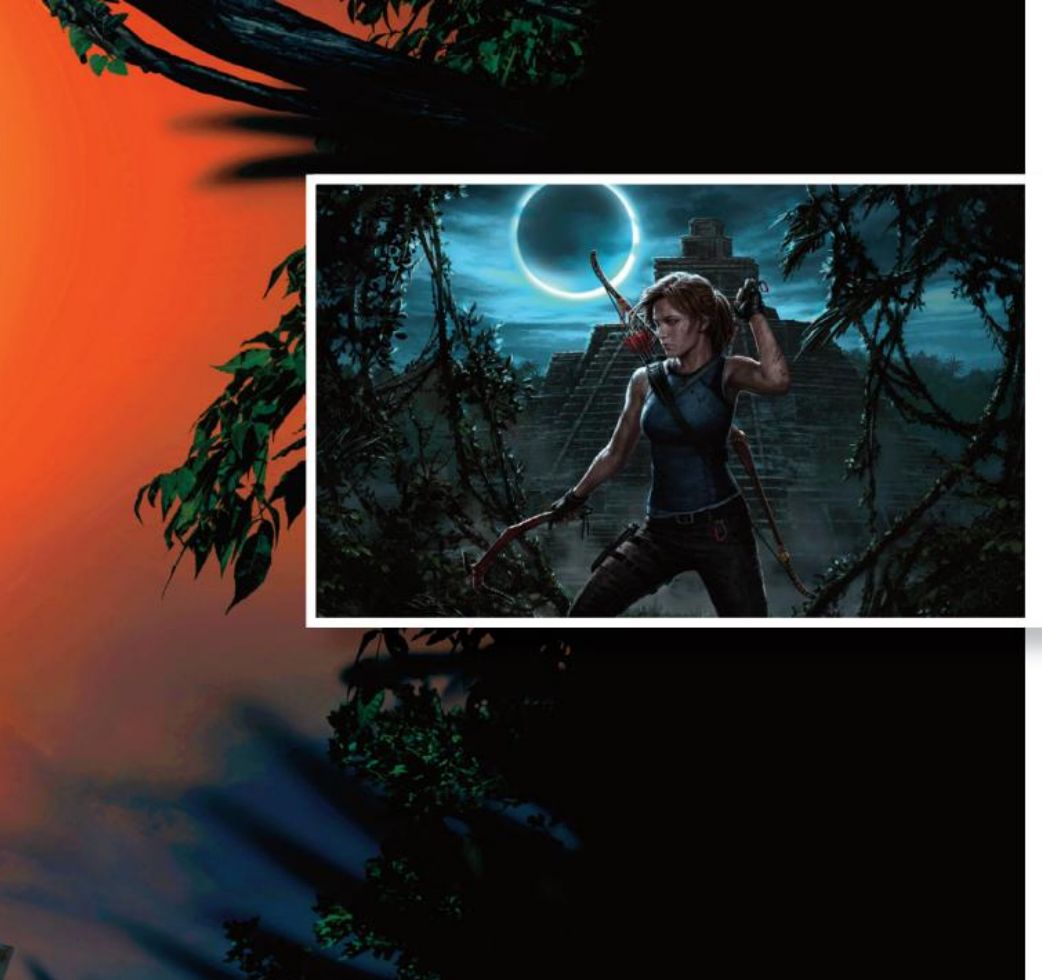
Sigilo como arma

El sigilo es la principal cualidad de Lara que debemos explotar para acabar con sus enemigos, armados hasta los dientes y muy peligrosos. Así contaremos con nuevos movi-



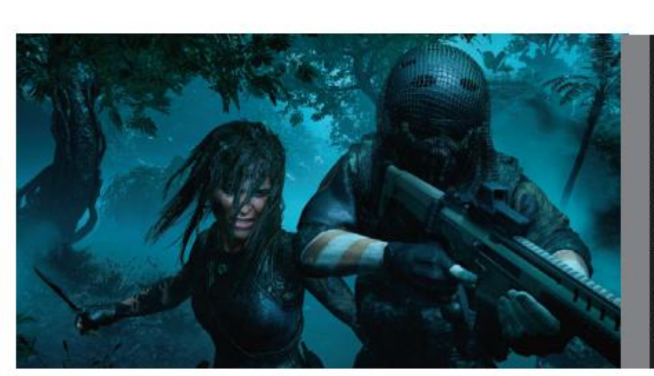
mientos y acciones para comportarnos como una silenciosa máquina de matar. No obstante, debido a la evidente desventaja numérica y pertrechada apenas con un arco y un machete, la astucia y aprovechar los escasos recursos serán factores decisivos. Deberemos acechar en las sombras y mimetizarnos con la vegetación de la jungla, e incluso embadurnarnos de barro para que esa fusión con la naturaleza nos haga invisibles para los rivales.





Escenario de película

La nueva aventura de Lara Croft tiene una calidad gráfica extraordinaria. El nivel de los escenarios es excelso en cuanto a la recreación mágica de ruinas, criptas y tumbas perdidas en el corazón de la jungla. Entre las localizaciones, la de Paititi, una legendaria ciudad oculta, se nos presenta sublime ante nuestros ojos, con capacidad para arrastrarnos al misterio que guarda desde hace siglos. De grandes dimensiones, catalizará gran parte de nuestras acciones, como relacionarnos con otros personajes, partir desde allí para cubrir jugosas misiones secundarias y afrontar pruebas casi suicidas en las llamadas “Tumbas Desafío”.



Aunque durante la aventura disfrutaremos de divertidos tiroteos, el uso del machete sorprendiendo por la retaguardia se repetirá más de una vez. Los enfrentamientos directos serán menores respecto a aquellos en los que deberemos utilizar el sigilo. Pero no solamente tendremos que pasar a cuchillo a bípedos implumes, en nuestro periplo por la supervivencia se nos cruzarán jaguares, pirañas y voraces morenas marinas.

sistema de sigilo, para acabar con nuestros enemigos, y explotar el instinto de supervivencia, a la hora de afrontar las situaciones más dramáticas. Durante el camino deberemos aprovechar todo lo que nos encontremos, como plantas beneficiosas para la salud u objetos con los que completar nuestro arsenal. Y es que el espíritu RPG, ya adherido a la nueva línea de la saga, rezuma durante el juego.

> La libertad de movimiento por un mundo inmenso por explorar, el dinámico combate y la supervivencia dentro de la historia, las claves de este must

Tampoco hay que olvidarse que nos movemos por un mundo inmenso y con plena libertad para explorar. En éste, están a la orden del día divertidas misiones que conllevan historia propia y en las que, cómo no, habrá que descubrir criptas y tumbas oliendo a peligro, al tiempo que desciframos variedad de puzles y realizamos desafíos que mejoran la experiencia.



En la aventura visitaremos poblados, le daremos bien a la sin hueso, conseguiremos algún aliado y despacharemos más de una alimaña de cuatro patas y otras ocultas en el fondo del agua. Algo que celebramos es la recuperación de bucear de Lara, olvidada desde los primeros títulos de la serie. Tampoco es manco el sistema de escalada y la posibilidad de hacer rápel por verticales paredes que van a perderse en la exuberancia de un ambiente selvático visualmente mágico y apabullante.
Acaso, muchas razones para vibrar otra vez con Lara.

Guía de juego

Si algo no se le puede reprochar a Lara Croft es que no sea una heroína hiperactiva. En esta aventura tremenda las plataformas, los rompecabezas con desafíos y la exploración casi infinita -ojo, podemos volver sobre nuestros pasos a escenarios ya recorridos- nos dejarán exhaustos. El tono es más oscuro que en anteriores títulos, con combates más cruentos, aunque la acción directa no



se prodiga.
El sistema de progresión para obtener puntos de experiencia y desbloquear nuevas habilidades nos vendrá de perlas, así como víveres y muchos recursos para crear o mejorar armas. Entre las capacidades de Lara, la de hacer rápel y la recuperada de buceo -no olvidarse de buscar siempre “bolsas” de oxígeno- enriquecen la experiencia. Genial es la posibilidad de adaptar por separado los niveles de exploración. combate y puzle. Y no dejar de disfrutar la aventura bajo la configuración gráfica 4K y 30 cuadros por segundo. Altamente recomendable.



Assassin's Creed Odyssey

La gran renovación de la saga Assassin's iniciada con «Origins», continúa en este título rebosante de espectacularidad y posibilidades dentro del mundo clásico.

Origins» supuso un antes y un después en la saga Assassin's. No sólo el giro hacia el RPG y la preponderancia de una narrativa más potente se hicieron evidentes, sino que creaba una nueva base para ser seguidas estas premisas en sucesivos títulos. La consecuencia de ello es este espectacular «Odyssey», que bebe de aquellas fuentes, las hace evolucionar y además aporta sensacionales mecánicas para una aventura apasionante. El muno clásico de la Antigua Grecia es el marco incomparable en el que nos moveremos con libertad absoluta. Podremos elegir entre dos personajes, Alexios o Kassandra, y en función de las decisiones que tomemos la historia se verá afectada, incluso con la posibilidad de varios finales. Una historia totalmente interactiva, con mucho diálogo y en donde nuestros personajes hasta podrán mentir o declarar su amor. Acaso protagonizan una venganza que tiene su origen en una tragedia, una tragedia griega. Y es que el juego está impregnado de una época donde la ciencia, el arte y la filosofía se abrían camino entre la política y la guerra. Este último aspecto, cómo no, nos introduce de lleno en la acción -como cazador, guerrero o assassin- y para desplegar un árbol de habilidades variado y brutal con armas (espada, arco...) y físicas, como la contundente patada espartana a lo Leónidas. Batallas tremendas en tierra y mar (con abordaje de naves enemigas y exploración de sus profundidades donde hay tesoros ocultos) y enfrentamientos con terribles seres mitológicos nos esperan. No falta la infiltración característica de la serie, con un punto progresivo de lo más innovador, para completar una jugabilidad de dimensión épica.

Orden y caos, Sócrates y Medusa, mundo abierto y navegación, acción y sigilo... ¡Un juego de época!

Ubisoft | Aventuras, acción
Octubre | 18+
assassinscreed.ubisoft.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

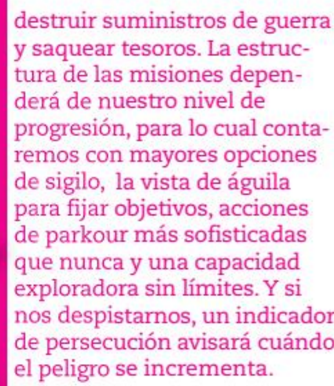


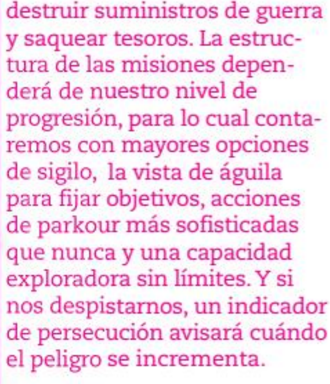




Alicientes jugables

La jugosa mecánica "poder de la nación" nos muestra un mapa dividido por regiones, a las cuales no podemos enfrentarnos hasta no debilitar la influencia de sus líderes. Así deberemos matar a soldados, destruir suministros de guerra y saquear tesoros. La estructura de las misiones dependerá de nuestro nivel de progresión, para lo cual contaremos con mayores opciones de sigilo, la vista de águila para fijar objetivos, acciones de parkour más sofisticadas que nunca y una capacidad exploradora sin límites. Y si nos despistarnos, un indicador de persecución avisará cuándo el peligro se incrementa.







Las batallas en «Odyssey» son brutales. Tendremos un árbol de habilidades amplísimo para enfrentarnos a los enemigos, desde mandobles variados con la espada, hasta arrebatarles el escudo para dejarlos indefensos o propinarles la patada espartana.

Pro Evolution Soccer 2019

Todos los que lo han probado están de acuerdo: «PES 2019» es la mejor entrega de la reputada serie de Konami. Y puede ser el año donde empiece a recuperar el trono.

Eso de que los simuladores deportivos son incapaces de evolucionar es un mito muy extendido entre los que no los prueban cada año, pensando que "es siempre lo mismo". Es cierto que las reglas no se pueden cambiar, pero la manera de entenderlas, y hasta de jugarlas, sí pueden resultar novedosas.

«PES 2019», sin suponer un cambio radical en lo que hemos visto, se atreve con una nueva forma de afrontar el fútbol. Con la fórmula definida de control que han ido puliendo en los últimos años, la nueva remesa de animaciones harán que te fijes en la carrera de tu personaje para elegir cuál es el mejor momento para pasar, defender o pulsar el botón de disparo. A mayor amplitud de arco que describa la pierna, mayor potencia a la hora de colocar el balón, igual que sucedería en el mundo real. A esta sensación de simulador se suma el exquisito movimiento del balón, que vuelve a impresionar por haberse mejorado la inercia y el efecto de la gravedad. Con la tecnología actual, parece imposible hacerlo mejor.

> La jugabilidad depurada y la excelencia gráfica forman una dupla imparable en el nuevo «PES»

También es verdad que cuando salimos del césped empezamos a ver algunas carencias: la falta de algunas licencias importantes, los menús poco intuitivos, las músicas machaconas… Aspectos que en realidad no tienen mucha importancia, pero que empañan la calidad sobresaliente del resto del conjunto.

Lo que está claro es que «FIFA» lo vuelve a tener difícil. En este bipartidismo de los simuladores de fútbol, «PES 2019» vuelve a tener argumentos muy sólidos para recuperar público y hasta ganar nuevos adeptos. El partido ha comenzado, y «PES» va muy fuerte a por el gol.



El trabajo de los grafistas a la hora de recrear las caras de los jugadores ha sido titánico. Cada expresión, brillo de sudor y detalle físico de los jugadores está recreado con mimo, llevándonos en los primeros planos a una auténtica retransmisión televisiva.

Konami | Deporte
Agosto | 3+
www.konami.com

Gráficos	●●●●●●
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●●○
Originalidad	●●●●○○





Modos de juego

El modo estrella siempre ha sido el Online, donde los jugadores de todo el mundo ponen a prueba sus habilidades. En lo que llevamos probado los servidores han funcionado perfectamente,



con algunos momentos peculiares en el Matchmaking. Se han tomado medidas para los participantes que abandonen las partidas sean penalizados, lo cual agradecerán los usuarios afines al Fair Play. En cuanto a los modos offline, la estrella sigue siendo la Liga Master, con pocos cambios en una estructura bien definida para llevar a nuestro equipo a lo más alto.



Treyarch y Activision sorprenden con un «CoD» apoteósico

Call of Duty Black Ops 4

Como todos los años, la franquicia bélica más fulgurante y exitosa de la historia regresa a la arena consolera. Sin embargo, este 12 de octubre se abrirá el telón a uno de los episodios más ambiciosos y generosos de la franquicia, con más y mejor de todo. Repasamos sus líneas maestras.

● Juegos de guerra

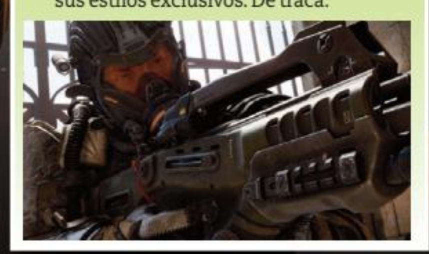
Con toda la parafernalia futurista de la serie "Black Ops", este episodio supondrá un salto de calidad no solo por el consabido acelerón en cuanto a número de mapas, escenarios, armas, etc., sino por el mismo meollo del género, que se vuelve más estratega, heroico, maduro y pausado que nunca para que podamos disfrutar de la experiencia «CoD» como mandan los cánones.

● Armería fina

Y, como remate, un nuevo sistema llamado Armas Emblemáticas (Signature Weapons) que permitirá a los jugadores personalizar "cosméticamente" las armas del shooter más brutal de la historia para así obtener nuestros propios desafíos y recompensas, aunque mantendrán sus características principales y estadísticas. Todo ello para que la escabechina en plena batalla sea memorable y podamos exprimir una de las ediciones más completas de la saga.

● Multi de lujo

Sin duda, el multijugador es la estrella de la función, ya que alcanza un nuevo nivel de jugabilidad táctica y toma de decisiones. Además, por primera vez, el modo multi es el núcleo de la narrativa del juego, donde los jugadores podrán explorar el papel de cada especialista (entre diez clases posibles, y con el regreso del sistema Crear una Clase) con sus estilos exclusivos. De traca.



● Supervivencia y eliminación

El auténtico escenario de operaciones de «Black Ops 4» atiende a Battle Royale, un maremagnum que incluye el combate clásico de la saga con vehículos para desplazarse por tierra, mar y aire en mitad del mapa más grande de la historia de la saga de disparos en primera persona. Además, podremos conectar los distintos mundos para ponernos en la piel de nuestros personajes y escenarios favoritos. Casi nada.

● Zombis party

Otra perlita es su famoso modo Zombies, dotado de una historia emotiva (la bella Scarlett buscando a su padre rodeada de criaturas luciferinas) y tres experiencias completas: IX, Voyage of Despair y Blood of the Dead. Con las nuevas aventuras y los nuevos personajes (tres aliados secundarios), estaremos más que dispuestos a recibir las oleadas de no muertos con toda la caña necesaria.





• Reserva

Lanzamiento el 28-09-18 para PS4, XBOX ONE, NINTENDO SWITCH, PC.

FIFA 19



• Reserva

Para PS4, XBOX ONE Y PC. El acceso a la beta es hasta el 17 de septiembre.

CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII



Y CONSIGUE ACCESO ANTICIPADO A LA BETA PRIVADA, UNA GORRA DE REGALO Y ADEMÁS PODRÁS RECOGER EL JUEGO EL 11 DE OCTUBRE, UN DÍA ANTES DEL LANZAMIENTO.

• Reserva

Lanzamiento el 26/10/18 para PS4 Y XBOX ONE.

RED DEAD REDEMPTION 2



• Reserva

Disponible para PS4. Regalo: unidades limitadas. Lanzamiento 7 de septiembre del 2018. Exclusivo ECI.

MARVEL'S SPIDER-MAN

69'90 euros/ud



¡Y LLÉVATE UN STEELBOOK EXCLUSIVO DE REGALO!



• Promoción

*Juegos de VR participantes en la promoción sujetos a disponibilidad. Consultar referencias participantes en el punto de venta.

AHÓRRATE 50 EUROS

EN TUS GAFAS PLAYSTATION VR Y LLÉVATE...



¡UN JUEGO VR DE REGALO!

• Promoción

GOD OF WAR



Desde 69,90 a 49,90

• Promoción

DETROIT BECOME HUMAN



Desde 69,90 a 39,90

• Promoción

GT SPORT



• Promoción

*Consultar disponibilidad.

Juegos PLAYSTATION HITS











Rincón del Jugador

Retrato
PRIMROSE



▶ **EDAD:** 23 años, aunque su cimbreante cuerpo indique algunos menos y sus ojos misteriosos algunos más.

▶ **APARIENCIA:** Belleza morena rompedora y melancólica al mismo tiempo. Bailarina de profesión, su vestimenta no suele dejar mucho hueco a la imaginación ni a la industria textil, aunque siempre lleva su ropa de faena con elegancia y buen gusto. Eso sí, se pirra por las gargantillas de fantasía.

▶ **CURRÍCULO:** Primrose pertenecía a la selecta estirpe de los Azelhart de toda la vida cuando le sobrevino la tragedia familiar: su padre fue asesinado en extrañas circunstancias, por lo que la moza tuvo que huir a Sunshade y meterse a bailarina para ganarse las lentejas y, de paso, planear su venganza. Vamos, una historia de telenovela sepia de las cuatro de la tarde.

▶ **ARMAS:** Aparte de la agilidad elástica y el movimiento sigiloso que le proporcionan su profesión, Prim (para sus pocos amigos) también tiene nociones de magia negra y combate cuerpo a cuerpo para acabar con sus enemigos. Parece poquita cosa, pero es bastante más dura y guerrera de lo que las apariencias adivinan, así que ojo con la gachí.

▶ **FUTURO:** Dentro de los ocho personajes protagonistas del fantástico y sorprendente «Octopath Traveller», seguramente es la que más ha calado entre el respetable. No solo por su físico sugerente, sino por su pasado tormentoso y su aura heroica. Por eso, no sería de extrañar toparnos con su espigada figura dentro de un tiempo (esperemos que breve).

7 Razones...
Para comprar «DETROIT BECOME HUMAN»

Es, posiblemente, uno de los mejores juegos de 2018: una espectacular combinación de ciencia-ficción y acción que lleva varios meses dejándonos con la boca abierta. Estas son algunas razones para recomendarlo:

1. SELLO DE AUTOR. De casta le viene al galgo, y este juegazo lleva la firma de los parisinos Quantic Dream, autores de genialidades como «Fahrenheit», «Heavy Rain» y «Beyond: Two Souls». Oh, la lá.

2. HISTORIA NEOCLÁSICA. El juego nos adentra en una tensa visión distópica en la que humanos y androides mantienen una delicada coexistencia. Ecos a "Blade runner" resuenan gloriosamente.

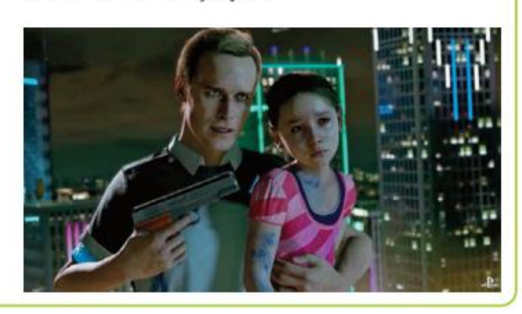
3. MECÁNICA BIOÉTICA. Otro de los puntos fuertes de la historia son los múltiples destinos posibles de cada uno de los personajes según las decisiones que vayan tomando. Un abanico infinito y apasionante.

4. DETROIT, DETROIT. Quizá el gran logro del juego son sus impresionantes escenarios, ya que descubriremos una espectacular Detroit futurista, decadente, sobreexcitada y fascinante. Tremendo.

5. YO, ROBOT. Y qué decir de su protagonista, la misteriosa Kara, una androide "descarriada" que deberá tomar riesgos a medida que busca su lugar en el mundo entre las injusticias que la rodean.

6. MARLOWE FUTURISTA. Tampoco el protagonista masculino se queda atrás: Connor es un detective de hechuras tradicionales, frío, perspicaz y que no se detiene ante nada. Una figura de lo más memorable.

7. NOIR QUE TE QUIERO NOIR. Por encima de su jugabilidad y acción, «Detroit Become Human» es thriller de rompe y rasga, aunque en vez de gabardina sus héroes tengan alma de metal. Un título muy especial.



Te lo dice Galibo...

Cuphead: La sarna con gusto no pica

Mi nuevo juego favorito es «Cuphead», que hasta ahora no había tenido tiempo de jugar. Por sus buenas críticas yo ya tenía mis expectativas muy altas, pero aun así, he quedado agradablemente sorprendido. No es solo que tenga una estética encantadora que recuerda a los primeros tiempos de los dibujos animados, es que además recoge la esencia de los juegos retro y la actualiza con conceptos modernos que para mí lo hacen ideal. Se nota que los desarrolladores tenían muy claras las ideas que debían añadir a la fórmula clásica para crear un plataformero/shoot'em up perfecto. Y me extraña que me guste tanto, porque es bastante difícil, y yo pensaba que detestaba los juegos frustrantes que me hacen trabajar mucho. Quizá la clave sea el equilibrio de desafío/recompensa. Hay otros juegos que exigen una gran precisión de movimientos para avanzar, pero la recompensa por superar el reto es básicamente más de lo mismo. Aquí la recompensa son nuevas fases con enemigos totalmente distintos que son una maravilla de ver en movimiento, y eso es algo por lo que sí estoy dispuesto a luchar y esforzarme. No será fácil, pero estoy decidido a terminármelo. ¡Entonces estaré preparado para cuando saquen la segunda parte!

